Gothic 3

РУКОВОДСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ



Памяти Sascha Pieroth

JoWooD Productions Software AG
Pyhrnstraße 40
A-8940 Liezen, Austria







Домашняя страница JoWooD: www.jowood.com
Домашняя страница игры «Готика 3»: www.gothic3.com

© 2003-2006 by Pluto 13 GmbH, Ruhrallee 63, 45138 Essen, Germany. Published by JoWooD Productions Software AG, Pyhrnstraße 40, A-8940 Liezen, Austria. (p) Deep Silver (p) 2006 by Deep Silver, a division of Koch Media GmbH, Gewerbegebiet 1, 6600 Höfen, Austria.



Важное замечание, касающееся графики и общего впечатления от игры

Для создания спецэффектов в игре «Готика 3» применяются самые передовые технологии визуализации на сегодняшний день, что позволяет достичь высокой производительности и гарантирует игрокам наилучшие впечатления от игрового процесса. Игра разрабатывалась и тестировалась на оборудовании, оснащенном видеокартами NVIDIA® серий GeForce™ FX, 6 и 7, и все возможности игры наиболее полно раскрываются при использовании видеокарт NVIDIA серии GeForce 7. Видеокарты серии GeForce 7 позволяют включать все спецэффекты NVIDIA, доступные при высоких разрешениях.



Продукт использует технологию Bink Video, применяемую согласно предоставленной лицензии. Copyright © 1997-2006 RAD Game Tools, Inc.



Продукт использует технологию SpeedTreeRT, применяемую согласно предоставленной лицензии. Copyright © 2006 Interactive Data Visualization, Inc. Все права сохранены.

Продукт использует систему звучания FMOD, применяемую согласно предоставленной лицензии. Copyright © 1994-2006 Firelight Technologies, Pty, Ltd.



Продукт использует технологию AGEIA Physics, применяемую согласно предоставленной лицензии. Copyright © 2006 AGEIA.



Продукт использует систему анимации EMotion FX 2, применяемую согласно предоставленной лицензии. Copyright © Mystic Game Development.



Продукт разработан при содействии Европейской Комиссии в рамках программы MEDIA Programme.

Весь программный код, графика, музыкальное сопровождение, тексты, имена и данное руководство пользователя защищены авторскими правами. Программный продукт и руководство пользователя не могут быть переписаны, воспроизведены или переведены полностью или частично в любом электронном или машиночитаемом виде без предварительного письменного согласия со стороны JoWooD Productions Software AG. Большинство названий программного и аппаратного обеспечения, упоминающиеся в данном руководстве, являются зарегистрированными торговыми марками и защищены соответствующими правами.

Медицинское предупреждение

Некоторые люди имеют предрасположенность к приступам эпилепсии и потере сознания под воздействием вспышек света или мелькающих изображений. У этих лиц определенные графические эффекты в игре могут вызвать приступ эпилепсии или потерю сознания. Может быть проявлена прежде не наблюдавшаяся склонность к эпилепсии. Если у вас или ваших родственников когда-либо наблюдались эпилептические симптомы под воздействием вспышек света, то, прежде чем приступать к игре, обязательно проконсультируйтесь с врачом.
Если вы испытываете головокружение, ухудшение зрения, боль в глазах или мышцах, слабость, ощущение дезориентации или какие-либо непроизвольные подергивания и судороги во время игры, НЕМЕДЛЕННО выключите компьютер и проконсультируйтесь с врачом, прежде чем продолжить игру.

Техническая информация / Горячая линия

Как показывает практика, большинство проблем можно устранить весьма простыми способами.
Прежде чем обратиться в службу технической поддержки, убедитесь в следующем:
1. Конфигурация Вашего компьютера отвечает минимальным системным требованиям.
2. У Вас установлены последние драйверы: видеокарты, звуковой карты и материнской платы.
3. Антивирусные программы отключены.
4. На компакт-диске нет царапин и других повреждений.

Техническая поддержка осуществляется по тел.: (495) 611-62-85, e-mail: support@russobit-m.ru, а также на форуме сайта «Руссобит-М»:
http://www.russobit-m.ru/forums/
Часы работы службы технической поддержки: 10:00-19:00 по рабочим дням. Суббота и воскресенье — выходные.

Будьте готовы сообщить оператору технической службы подробные сведения об ошибках и следующие данные о своём компьютере:
1. Операционная система;
2. Тип процессора и его частота;
3. Модель и изготовитель видеоадаптера и звукового устройства;
4. Модель и изготовитель устройства для чтения компакт-дисков;
5. Объём оперативной памяти;
6. Версия DirectX®.
При этом необходимо находиться перед своим компьютером.

Внимание!
Служба технической поддержки не даёт советов по прохождению игр.

ОГЛАВЛЕНИЕ

1 ВВЕДЕНИЕ 8
1.1 ПРЕДИСЛОВИЕ 8
1.2 ИСТОРИЯ 9
2 ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ 10
2.1 УСТАНОВКА И ЗАПУСК ИГРЫ 10
2.2 ГЛАВНОЕ МЕНЮ 12
2.3 НАЗНАЧЕНИЕ КЛАВИШ 14
2.4 ЭКРАН ИГРЫ 15
2.5 ИНВЕНТАРЬ 15
2.6 ИНФОРМАЦИЯ О ПЕРСОНАЖЕ 17
2.7 КНИГА ЗАКЛИНАНИЙ 18
2.8 ДОКУМЕНТЫ 19
2.9 МИССИИ 20
2.10 ТОРГОВЛЯ 21
3 БОЙ 22
3.1 БЛИЖНИЙ БОЙ 22
3.2 ДАЛЬНИЙ БОЙ 23
3.3 УБИЙСТВО ВРАГОВ 24
4 МАГИЯ 24
4.1 ТИПЫ МАГИИ 24
4.2 ИЗУЧЕНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ .23
4.3 ШКОЛЫ МАГИИ 25
5 НОРМЫ ПОВЕДЕНИЯ 26
5.1 УБИЙСТВО 26
5.2 ВОРОВСТВО 26
5.3 НАПАДЕНИЕ 26
5.4 УГРОЗА ОРУЖИЕМ ИЛИ ЗАКЛИНАНИЕМ 26
5.5 ВЗЛОМ И ПРОНИКНОВЕНИЕ 27
5.6 РЕПУТАЦИЯ ГЕРОЯ 27
5.7 ОДЕЖДА 27
6 РАЗВИТИЕ ПЕРСОНАЖА 27
6.1 АТРИБУТЫ 28
6.2 НАВЫКИ 29
7 ИНВЕНТАРЬ ПЕРСОНАЖА 31
7.1 ЕДА И ЗЕЛЬЯ 31
7.2 КНИГИ И ПИСЬМА 31
7.3 КАРТЫ 31
7.4 КУЗНЕЧНЫЕ ФОРМЫ 31
7.5 РЕЦЕПТЫ 31
7.6 АЛХИМИЧЕСКИЕ ФОРМУЛЫ 31

8 ВАЖНЫЕ ОБЪЕКТЫ ОКРУЖАЮЩЕГО МИРА 31
8.1 ОЧАГ, КОСТЁР И КОТЁЛ 31
8.2 НАКОВАЛЬНЯ 32
8.3 ТОЧИЛЬНЫЙ КАМЕНЬ 32
8.4 КРОВАТЬ 32
8.5 СУНДУКИ 32
8.6 КНИГИ 32
8.7 СВЯТИЛИЩА 32
8.8 АЛХИМИЧЕСКИЙ СТОЛ 32
9 ИГРОВОЙ МИР 33
9.1 ОБЗОР 33
9.2 ХРОНОЛОГИЯ 34
9.3 МИРТАНА 35
9.4 НОРДМАР 36
9.5 ВАРАНТ 37
9.6 ОРКИ 38
9.7 ПОВСТАНЦЫ 39
9.8 АССАСИНЫ 40
9.9 ДРУГИЕ КЛАНЫ 41
9.10 ВЛИЯТЕЛЬНЫЕ ЛЮДИ 41
9.11 ЧУДОВИЩА 43
10 ЛИЦЕНЗИОННОЕ СОГЛАШЕНИЕ 45
11 РАЗРАБОТЧИКИ 47

1 Введение

1.1 Предисловие

После длительной борьбы Миртана, королевство людей, проиграло войну против вторгшихся в её владения орков. Король исчез после того, как началась осада столицы. Говорят, что он погиб, но тело его так и не было найдено...
Сейчас орки держат под своим контролем все мало-мальски значительные города и дороги. Однако, вместо истребления людей, они, похоже, довольствуются захватом территорий. Часть их многочисленной армии заняла, казалось бы, незначительные со стратегической точки зрения пункты и начала разрушать местные храмы. Все теряются в догадках о причинах столь странного поведения.
Между тем, по всему королевству то там, то здесь вспыхивают восстания против захватчиков. В приграничных областях Миртаны крепости, принадлежащие людям, и небольшие боевые кланы продолжают сопротивляться. Между повстанцами нет никакого единогласия, а их лидеры враждуют между собой, претендуя на трон павшего королевства.
В это трудное время на континент вступает безымянный путешественник, чьи действия определят будущее королевства. Этот путешественник — вы...
Сумеете ли вы освободить Миртану из-под гнёта орков или, наоборот, проникнетесь их таинственными целями? Куда приведёт путь, который вы выберете?
В мире «Готики 3» возможно всё! Присоединитесь ли вы к сопротивлению против захватчиков или станете на сторону победоносной армии орков - зависит только от вас. Возможно, вы сумеете найти объяснение этих таинственных событий у ассасинов в пустыне Варант!
В «Готике 3» вы найдёте то, что другие ролевые игры только обещают: реалистичный, открытый мир, где вы сами решаете, как строить жизнь, достойную эпических описаний. Выбирайте с умом, ведь вы измените судьбы не только жителей Миртаны, от ваших деяний будет зависеть участь целого мира...

1.2 История

«Возможно, наши враги пришли сюда не столько из-за кровожадности и алчности, сколько из-за голода и холода, наступивших вследствие необычайно суровых зим. Орки начали свой поход десять лет назад и молниеносной атакой захватили Нордмар — тот Нордмар, который мы удерживали пять долгих изматывающих лет... После этого мы оказались отрезанными от источников магической руды, и наш мудрый король был вынужден пойти на радикальные меры, которые отнюдь не прибавили ему популярности среди толпы...»

— Летописец Кодама при дворе короля Робара II

Ваша история началась, когда за какое-то мелкое преступление вас сослали на остров Хоринис, в Рудниковую долину - место, окружённое магическим барьером, где заключённые добывают руду для войск короля. Заключённые, разделённые на три лагеря, быстро и жёстко "посвящали" всех новичков (в том числе и вас), прибывших в это место, откуда невозможно сбежать.

Но вы не покорились судьбе и нашли способ бежать, победив жуткое существо - Спящего. После этого вас похоронили, и только вмешательство загадочного мага Ксардаса позволило вам остаться в живых. Он объяснил вам, что смерть Спящего вызвала катастрофические последствия, которые ещё отзовутся в будущем.

Вместе с несколькими друзьями, приобретенными во время ваших приключений, вы сумели найти путь к побережью Хориниса, где одержали победу над бессмертным драконом. На одном из королевских судов вы, наконец, отправились в путешествие к долгожданному дому.

Однако вас ждёт неприятный сюрприз: Миртану наводнили орки, и только осаждённая столица всё ещё сопротивляется.
В королевстве растёт сопротивление, и, похоже, ваши приключения только начинаются...

2 Общие сведения

2.1 Установка и запуск игры

2.1.1 Системные требования

Для запуска игры «Готика 3» ваш компьютер должен удовлетворять следующим основным требованиям:

• Windows® XP, Windows® 2000 SP4 Rollup 1, Windows® XP 64-бит, Windows® 2003 Server;
•1024 МБ оперативной памяти;
•процессор Intel Pentium® 4, Athlon XP с частотой 2 ГГц или эквивалентный;
•видеокарта 128МБ, совместимая с Direct3D
и видео драйвер, совместимый с DirectX 9.0c (обновление за апрель 2006);
•8x DVD-привод;
•4,6 ГБ свободного места на жёстком диске;
•обновление DirectX 9.0c за апрель 2006 (поставляется в комплекте с игрой);
•звуковая карта, совместимая с DirectX 8.1;
•Клавиатура, мышь.

Рекомендуемая системная конфигурация:
•процессор Intel Pentium 4 с частотой 3 ГГц или эквивалентный;
•1,5 ГБ оперативной памяти;
•видеокарты серий ATI X1600, NVIDIA Geforce 6800 или лучше.

«Готика 3» официально поддерживает следующие видеокарты:
•NVIDIA: серия GeForce 7800
•NVIDIA: серия GeForce 7900
•NVIDIA: серия GeForce 6800
•NVIDIA: серия GeForce 6600
•ATI: серия X1900
•ATI: серия X1800
•ATI: серия X1600
•ATI: серия X850
•ATI: серия X800
•ATI: серия x700
•ATI: серии x600
•ATI: серия Radeon 9800
•ATI: серия Radeon 9700

2.1.2 Установка

Вставьте диск с игрой «Готика 3» в DVD-привод компьютера. Если для привода включена функция «Автозапуск», программа установки начнёт работу автоматически. В противном случае запустите программу установки вручную. Для этого дважды щёлкните по значку «Мой компьютер» на Рабочем столе, а затем по значку DVD-привода. Дважды щёлкните по файлу «setup.exe».

Откроется меню запуска. Нажмите кнопку "Установить" и следуйте дальнейшим указаниям.

2.1.3 Запуск игры

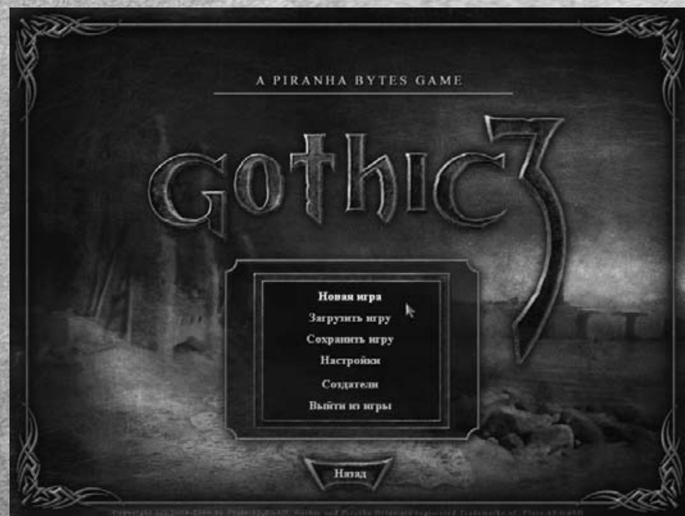
Запуск игры с DVD-диска
После того, как вы вставите диск с игрой «Готика 3» в DVD-привод, появится меню запуска. Нажмите кнопку «Играть».

Запуск игры с Рабочего стола или из меню «Программы»
Если диск с игрой «Готика 3» уже находится в DVD-приводе, но меню запуска не появляется, можно запустить игру вручную.
Для этого откройте меню «Пуск», выберите пункт «Программы» и затем — «Готика 3». Нажмите кнопку «Играть». Если во время установки игры вы создали на Рабочем столе ярлык для запуска, начать игру можно, дважды щёлкнув по значку «Готика 3».

2.1.4 Удаление игры

Вы можете удалить игру «Готика 3» в любое время. Для этого в меню «Пуск» выберите пункт «Программы», «ГОТИКА 3» и выберите «УДАЛИТЬ ГОТИКУ 3». Также можно воспользоваться пунктом «Установка и удаление программ» в Панели управления MS Windows.

2.2 Главное меню



2.2.1 Новая игра
Нажмите эту кнопку, чтобы начать новую игру.

2.2.2 Продолжить игру
При нажатии этой кнопки загружается последняя сохранённая игра, и вы продолжаете играть с того места, где остановились.

2.2.3 Загрузить игру
Этот пункт позволяет загрузить ранее сохранённую игру.

2.2.4 Настройки



В этом меню для выбора доступно большое количество различных настроек, которые позволяют адаптировать игру соответственно вашим вкусам и характеристикам аппаратного обеспечения.

Игра
Здесь можно выбрать язык и уровень сложности игры.

Видео
Здесь можно настроить разрешение экрана, яркость и контраст.

Детализация
При первом запуске «Готика 3» автоматически определяет оптимальные настройки для вашей системной конфигурации. Если производительность вас не устраивает, в этом меню можно применить индивидуальные настройки.

Аудио
В этом меню настраивается громкость музыки, голосов и звуковых эффектов.

Управление

Управление в «Готике 3» разработано таким образом, чтобы неопытным игрокам было легче освоиться в игре. В меню «Управление» можно изменить клавиши управления, назначенные по умолчанию.

Игровое меню

При нажатии клавиши ESC во время игры открывается игровое меню, которое, наряду с другими функциями, предлагает сохранить текущую игру.

2.2.5 Создатели

Здесь перечислены талантливые люди, благодаря которым стало возможным появление «Готики 3».

2.3 Назначение клавиш

1-0	Выбор или использование предмета на панели быстрого доступа
M	Документы
B	Книга заклинаний
I	Инвентарь
C	Характеристики персонажа
L	Миссии
W A S D	или клавиши со стрелками Движение / Движение в сторону
Q	Поворот налево
E	Поворот направо
ESC	Игровое меню
F5	Быстрое сохранение
F6	Сохранить
F9	Быстрая загрузка
F10	Загрузить
Space	Достать оружие
Alt	Прыгнуть
Shift	Бежать
Ctrl	Красться

2.4 Экран игры

Здесь отображаются ваше здоровье, запасы маны и выносливости, а также здоровье выбранного противника.

2.4.1 Панель быстрого доступа

Предметы, находящиеся на панели быстрого доступа, могут использоваться при нажатии клавиш 1-0. Нажимая эти клавиши, вы можете вытащить оружие, надеть доспехи, выпить снадобье, а, может, и съесть яблоко.

2.4.2 Компас

Компас поможет ориентироваться в мире Готики, так что заблудиться вам будет сложно.

2.5 Инвентарь



Мир Готики очень реалистичен, но в то же время мы постарались облегчить, насколько возможно, управление ваш персонажем. Ниже приведены некоторые примеры.

Ваш инвентарь стал не просто очень вместительным, в нём также присутствует логичное деление по категориям - всякий, кто когда-либо лихорадочно рылся в своём рюкзаке в поисках нужной вещи, оценит это свойство. Отдельные категории можно выбирать, используя кнопки над панелью инвентаря.

Когда указатель мыши находится на предмете, отображается вся важная информация об этом предмете. Щелчком мыши можно использовать этот предмет, после этого сразу же отобразится влияние предмета на характеристики вашего персонажа. Все применённые предметы выделяются цветом.

После использования некоторых веществ (например, яда) вам будет предложено выбрать предмет, к которому вы хотите применить яд, либо выбрать предмет, к которому вы хотите добавить яд.

Чтобы во время игры быстро надеть доспехи, использовать оружие или другие предметы, их можно перетащить на панель быстрого доступа в нижней части экрана и затем задействовать клавишами 1-0.

2.5.1 Оружие

В этой категории находится оружие любого типа: от заострённых палок и копий до зачарованного двуручного меча с ядовитым лезвием. Здесь вы также найдёте луки, арбалеты и снаряжение к ним.

2.5.2 Защита

Здесь представлены все предметы, защищающие безымянного героя от внешнего воздействия: шлемы, щиты, одежда, боевые доспехи - все виды брони собраны в этой категории.

2.5.3 Магия

На этой закладке находятся все магические предметы. К этой категории относятся магические амулеты, магические кольца и свитки с заклинаниями, которые позволяют однократное творение заклинаний.

2.5.4 Еда и зелья

Здесь находятся все предметы, которые герой может съесть или выпить. К ним относятся фрукты, мясо, вино, а также самостоятельно приготовленные снадобья, которые дают постоянный либо временный прирост к характеристикам персонажа.

2.5.5 Прочее

На этой закладке находятся все предметы, не относящиеся к другим категориям: факелы, кочерги, камни телепортации и пакеты, которые необходимо доставить, чтобы выполнить какое-либо задание.

2.6 Информация о персонаже



В этом меню содержится вся информация о способностях безымянного героя. Слева расположена информация о персонаже, а справа перечислены все его изученные навыки (выделены цветом) и навыки, которые он может изучить (серые). Когда указатель мыши находится на иконке навыка, отображается вся важная информация об этом навыке.

Навыки можно развить у инструкторов, которые обучат вас самым разнообразным приемам в обмен на очки обучения, а иногда за золото либо какие-нибудь услуги. Более подробную информацию о талантах см. в разделе «Развитие персонажа» на с. 18.

2.6.1 Опыт

Здесь отображается текущий уровень, заработанные очки опыта и опыт, необходимый герою для достижения следующего уровня. Также здесь показаны очки обучения, имеющиеся на данный момент. Более подробную информацию о значении этих показателей см. в разделе «Развитие персонажа».

2.6.2 Атрибуты
Здесь отображается текущий уровень, заработанные очки опыта и опыт, необходимый герою для достижения следующего уровня. Также здесь показаны очки обучения, доступные на данный момент. Более подробную информацию о значении этих показателей см. в разделе «Развитие персонажа».

2.6.3 Защита
Доспехи в «Готике 3» не только обеспечивают защиту от физического воздействия, осуществляемого холодным оружием и снарядами, но и в некоторых случаях — от повреждений, наносимых огнём, льдом или энергией. Таким образом, от правильно выбранных доспехов зависит исход битвы. На этом экране отображаются характеристики доспехов, надетых на героя в настоящий момент.

2.7 Книга заклинаний



После того как герой изучит заклинание у алтаря одного из богов, это заклинание можно перетащить из данной книги на панель быстрого доступа. Все изученные заклинания выделяются цветом, неизученные отображаются в сером цвете.

При наведении указателя мыши на иконку заклинания появляется информация об этом заклинании

2.8 Документы
В данном меню показаны все документы, которые герой собрал во время своих путешествий. Документы разделены на 5 категорий, подробное описание которых приведено ниже. При выборе документа из списка его содержание отображается слева.

2.8.1 Кузнечные формы
Эти формы используются, чтобы с помощью наковальни выковать новое оружие из имеющихся заготовок и руды.

2.8.2 Рецепты
Рецепты можно использовать для приготовления вкусных блюд на плите или костре, чтобы затем восстановить здоровье героя.

2.8.3 Алхимические формулы
Имея в наличии ингредиенты, алхимический стол и эти формулы, герой может варить различные снадобья.

2.8.4 Книги и письма
Во время своих приключений герой находит различные книги и письма, содержащие важную информацию об окружающем мире. Они отображаются здесь.

2.8.5 Карты
У героя есть несколько карт, помогающих определить свое местоположение в мире Миртаны.

2.9 Миссии



В этом меню показаны все миссии, которые герой получил, выполнил и/или провалил. Также здесь показана репутация, которую герой заработал в различных кланах и городах.

2.9.1 Репутация

Щелкнув по значку города на карте, можно увидеть, насколько значительные услуги вы оказали этому городу. Ниже показана репутация, которую вы заработали у отдельных кланов. Более подробную информацию о репутации см. в следующем разделе.

2.9.2 Миссии

Если в правом верхнем окне выбрана какая-либо миссия, в правом нижнем окне отображаются её дополнительные детали. Это помогает вам вспомнить информацию, необходимую для выполнения выбранной миссии.

2.10 Торговля



В мире Готики много людей, готовых продать что-либо игроку или обменяться с ним товарами и предметами. Меню торговли появляется при разговоре с торговцем. Выбранные предметы нужно перетащить в этот экран и либо совершить товарный обмен, нажав кнопку «Сделка», либо заплатить деньги, нажав кнопку «Остаток в золоте». Для этого предметы необходимо перетащить в соответствующие ячейки в нижней части экрана.

Если стоимость предметов, принадлежащих договаривающимся сторонам, одинакова, либо стоимость предмета игрока больше, сделка состоится. Если стоимость предмета торговца больше, недостающую сумму можно возместить золотом, нажав кнопку «Остаток в золоте».

3 Бой

«Запомни одно: если милая беседа и дружеское отношение не помогают достичь цели, то всегда есть ещё одно средство. Нужно, чтобы вместо тебя говорило твоё оружие — и чем лучше ты владеешь им, чем шире твой арсенал финтов и уловок, тем больше вероятность того, что ты вернешься домой со щитом, а не на нём...»

— Майор Кубан, инструктор пехоты при дворе короля Робара II

3.1 Ближний бой

3.1.1 Кулачный бой

Ваши кулаки - это оружие, которое у вас никогда не отберут, ну, или почти никогда. Их можно использовать для защиты или нападения, но урон от них небольшой...

3.1.2 Бой на мечах

В начале игры у вас уже есть базовые навыки фехтования, которые позволяют вполне сносно атаковать. Однако научиться парировать удары мечом не так уж легко, и вам придётся потратить некоторое время, прежде чем вы научитесь держать меч в оборонительной позиции.

3.1.3 Бой с двумя мечами

Использование двух мечей облегчает борьбу против нескольких врагов, позволяя вам проводить молниеносные атаки и быстро парировать удары противника.

3.1.4 Бой с использованием меча и щита

Блокируя щитом опасные атаки и подставляя его под летящие стрелы, можно тем временем перейти в наступление, держа наготове меч.

3.1.5 Бой с использованием посоха

Достаточная длина посоха позволит вам удерживать противника на расстоянии. Кроме того, нередко посохи высокого качества обладают ещё и магическими свойствами...

3.1.6 Бой с использованием двуручного оружия

Тяжёлое оружие ближнего боя наносит огромный урон, но оно более медленно и требует хорошей физической подготовки.

3.1.7 Виды атак

Противники встречаются разные, и каждый требует индивидуального подхода в ближнем бою. Тактику боя необходимо изменять в зависимости от того, каков ваш противник: большой и неуклюжий или маленький и ловкий. Опытный боец умеет также читать язык тела врага - если противник отходит, готовясь нанести сокрушительный удар, то лучшим ответом будет быстрая атака.

Быстрое нажатие на правую кнопку мыши	Быстрая атака
Быстрое нажатие на левую кнопку мыши	Обычная атака
Длительное нажатие на левую кнопку мыши	Мощный удар
Быстрое нажатие на левую кнопку мыши при удерживаемой правой	Быстрая атака после парирования / Специальная атака
Длительное нажатие на левую кнопку мыши при удерживаемой правой	Добивание, если противник лежит на земле
Прыжок и щелчок левой кнопкой	Атака в прыжке
Удерживание правой кнопки	Защита

3.2 Дальний бой

3.2.1 Лук

С незапамятных времён лук применялся для охоты и нападения на противников на расстоянии. Лук необходимо каждый раз натягивать, и он также требует определённых навыков в обращении. Помните, что стрелы летят по наклонной траектории, то есть целиться надо выше противника, если он находится очень далеко. При удерживании нажатой левую кнопку мыши герой начнет натягивать лук и выпустит стрелу, когда кнопка будет отпущена.

3.2.2 Арбалет

Прицеливаться с арбалетом легче, чем с луком, поскольку арбалетная стрела летит по прямой линии, однако лук даёт больше ловкости, которая необходима для натягивания тетивы и выстрела. Щелчка левой кнопки мыши достаточно, чтобы отправить арбалетную стрелу в противника.

3.3 Убийство врагов

Побеждённый человек или орк не погибает - он находится в бессознательном состоянии. От вас зависит, подарить врагу жизнь или добить его. Убийство людей или орков имеет последствия, особенно, если кто-либо видели вас в этот момент. Никогда не преуменьшайте жажду мести разумного существа, знающего, что вы убили его друга. С другой стороны, у чудовищ нет никаких друзей. Победа над животным или чудовищем всегда ведёт к его смерти.

4 Магия

Магия рун загадочным образом исчезла. Никто не знает почему, но все чувствуют последствия: без магии даже паладины, стоявшие на страже королевства, не смогли оказать сопротивление армии орков. Так пало королевство Робара. Применять теперь можно только магию рун, сохранившуюся в свитках заклинаний, — но не более одного раза.

4.1 Типы магии

4.1.1 Свитки с заклинаниями

Чтение свитка с заклинанием высвобождает магию, содержащуюся в нём. После того как заклинание сотворено, свиток теряет свою силу и разрушается. Свитки с заклинаниями встречаются очень редко и, соответственно, стоят очень дорого.

4.1.2 Магия предков

Давно забытое искусство, которым можно овладеть, только если вы найдёте или купите письмена Древних. Даже после этого необходимо изучить заклинания в святилище бога, к которому они относятся. По мере накопления героем опыта заклинания становятся сильнее и эффективнее.

4.1.3 Божественная магия

К этому разряду относятся самые могучие заклинания Миртаны. Если вы наберёте достаточно опыта и совершите выдающиеся подвиги, то, может быть, найдёте их в святилищах соответствующих богов.

4.2 Изучение заклинаний

Если вы находите заклинание на каменной табличке или в любом другом виде, то единственный путь изучить его - попросить об этом соответствующего бога в его святилище. Единственным исключением из этого правила является Аданос. Аданос может одарить своего приверженца магическими способностями через наставления какого-либо мудреца.

4.3 Школы магии

Три бога властвуют над магией в мире Миртаны: Иннос — бог порядка и света; Белиар — бог хаоса и разрушения; и Аданос — бог, наблюдающий за равновесием зла и добра. Каждый из этих богов олицетворяет определённый тип магии.

4.3.1 Магия влияния (Иннос)

Шумные, сверкающие, впечатляющие заклинания, которые, как правило, применяются непосредственно для атаки и приводят к уничтожению противника.

4.3.2 Магия превращения (Аданос)

Заклинания превращения - это неявные, едва уловимые заклинания, которые зачастую не обнаруживаются ни союзниками, ни врагами. К ним относятся многие заклинания природы, ведущие своё происхождение от магии друидов.

4.3.3 Магия разрушения (Белиар)

Включает в себя мощные заклинания, требующие длительного времени на подготовку. Это тёмное искусство, часто заключающееся в искусном манипулировании разумом.

Применение заклинания затрачивает ману. Чтобы узнать о заклинании больше, наведите указатель мыши на его иконку в книге заклинаний. Ниже приведены примеры заклинаний, которые вам могут повстречаться:

Огненный шар

Классическое боевое заклинание — смертоносный шар огня, летящий в вашего противника.

Уничтожение зла (Божественная магия)

Божественный свет вырывается из ваших рук, испепеляя всех созданий Белиара в пределах видимости. На других существ не действует.

Призыв демона

Это заклинание вызывает демона, который присоединяется к вашей группе и борется на вашей стороне до самого конца. Сила демона растёт с ростом уровня героя.

Армия Тьмы

Ужасное заклинание, которое сеет страх и панику в стане врага: от четырех до восьми скелетов восстают из земли и атакуют всё, что движется.

5 Нормы поведения

Как и в любом мире, в мире Готики также существую различные правила поведения, которые нужно соблюдать, если вы не хотите закончить жизнь отъявленным бандитом или изгоем. Если вы совершите преступление, и это будет замечено, у вас могут возникнуть серьёзные неприятности. Как только стражники поселения сообщат о вашем преступлении, это станет известно всему городу. Если это произойдёт, наилучшим выходом будет бежать без оглядки, пока вам не посчастливится овладеть заклинанием «Амнезия»...

5.1 Убийство

В мире Готики убийство - это серьёзное преступление. Люди и орки падают без сознания после битвы с вами, разумеется, если вы побеждаете. Если вы решите убить врага, могут возникнуть серьёзные последствия: его друзья или родственники будут мстить, но только в том случае, если были свидетели убийства.

5.2 Воровство

Воровство также является предосудительным поступком. Если вас схватят, владельцы украденных вещей больше никогда не заговорят с вами. Остерегайтесь: если стражники пронюхают о вашем воровстве, у вас будут проблемы.

5.3 Нападение

Если вы нападаете на кого-либо без веской причины, это отразится на вашей репутации. Лицо, на которое вы напали, не будет впоследствии испытывать к вам симпатии, но это, пожалуй, самая меньшая из проблем...

5.4 Угроза оружием или заклинанием

Если вы просто обнажите оружие, это будет рассматриваться как акт агрессии! Друзья, конечно, будут знать, что вы не собираетесь

вредить им, но незнакомцы потребуют, чтобы вы убрали оружие. Если вы не подчинитесь требованию, могут возникнуть те же последствия, как если бы вы действительно напали на кого-либо.

5.5 Взлом и проникновение

Жилища других людей являются частной собственностью, и многие из них рассердятся, если незнакомцы будут крутиться в их комнатах. Если кто-либо потребует, чтобы вы убрались из его дома, то, возможно, вам следует сделать это. И уж, конечно, вам не стоит залезать в помещения, где торговцы держат свои товары.

5.6 Репутация героя

Во многих городах героя примут только после того, как он окажет городу услугу, выполнив какие-либо важные задания. Репутацию героя можно увидеть, щёлкнув на одном из значков городов в журнале миссий.

Любое действие и каждое завершённое задание изменяет репутацию игрока в различных кланах. Репутация героя в кланах отображается в нижней левой части данного окна.

Репутация также определяет, как члены различных кланов будут общаться с вами и поддержат ли они вас в битве или, напротив, будут сражаться против вас.

5.7 Одежда

Одежда красит и простого обывателя, и прославленного героя. Кроме этого, по одежде судят об общественном положении человека и принадлежности его к какой-либо группе людей. Таким образом, вам нужно завоевать репутацию в некоторых группах, чтобы носить определённую одежду. уровня героя.

6 Развитие персонажа

Наш безымянный герой уже убил дракона и совершил бесчисленное количество подвигов на Хоринисе, так что он прибывает в Миртану, обладая и силой, и опытом, но долгое морское путешествие подточило его здоровье. Вам решать, какую специализацию выбрать для него, и какие способности развивать до совершенства, до поистине легендарного уровня...

Убийство чудовищ и выполнение миссий даст вам очки опыта. После достижения определённого количества очков опыта, вы сможете поднять свой уровень.

Переходя на новый уровень, герой получает 10 очков обучения, которые можно потратить на занятия с инструкторами. Иногда инструкторы могут потребовать золото или попросят вас выполнить задание в обмен на свои услуги. Инструкторы могут либо обучить вас новым навыкам, либо развить уже имеющиеся.

6.1 Атрибуты

Ваши атрибуты определяют, какое оружие вам доступно, каков урон, наносимый при атаке, и какие новые навыки вы можете изучить (изучение новых навыков требует определённого уровня способностей для соответствующих атрибутов). Для повышения атрибута требуется один балл обучения.

Сила	В первую очередь сила определяет, каким оружием ближнего боя вы можете пользоваться. Чем тяжелее оружие, тем больше сил требуется, чтобы обращаться с ним. Кроме того, сила увеличивает эффективность атаки в ближнем боя, что наносит противнику дополнительный урон.
Охотничий навык	Охотничий навык отвечает за использование оружия дальнего боя. Разумеется, у талантливого охотника урон от лука и стрел или арбалета увеличен, поскольку меткий выстрел в слабое место часто производит больший эффект, чем выстрел из более качественного оружия, совершённый неопытным бойцом.
Древнее знание	Понимание древнего знания особенно важно для игроков, избравших стезю мага. Это знание не только позволяет изучать более эффективные заклинания, но и улучшает качество заклинаний, например, огненные шары наносят больше урона, а временные заклинания действуют дольше.
Кузнечное дело	Чтобы улучшить навыки кузнечного дела, необходимы знания о процессе ковки. В частности, производство специального оружия требует высокой степени мастерства в этом древнем ремесле.
Воровские умения	Воровство требует не только ловкости рук - умение отвлекать внимание не менее важно. Хорошее знание воровскогоискусства позволит изучить навыки, с помощью которых вы незаметно сможете взять вещь, даже будучи в, казалось бы, затруднительнейших ситуациях.
Алхимия	Алхимия — это древняя наука, основывающаяся как на знаниях, так и техническом мастерстве. Только овладев основами алхимии, можно приобрести такие навыки, как, например, приготовление снадобий.
Здоровье	Насколько сильную боль может вынести человек, прежде чем сдастся? Именно такого рода выносливость вы приобретаете при увеличении этого атрибута. Потерю здоровья можно возместить едой или сном.
Мана	Мана определяет интеллектуальные возможности мага, необходимые для вызова настоящей магии. Применение заклинаний вытягивает запасы маны, но тренировка этой магической выносливости со временем превратит желторотого ученика в верховного магистра магии.
Выносливость	Истинно великий воин не только владеет совершенной техникой ведения боя, он также может нанести мощный решающий удар после многочасовой схватки. Эта важная способность и называется выносливостью. Выносливость расходуется при беге или в бою, но через некоторое время она всстанавливается.

6.2 Навыки

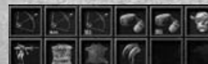
Изучение навыка стоит 5 очков обучения. Однако перед тем как инструктор взвалит на себя ответственность за обучение героя новой способности, требуется достичь определённого опыта (или, другими словами, атрибутов) и иметь желание обучаться (подкреплённое золотом или выполнением заданий). Для изучения навыка часто требуется определённый атрибут или другой навык. Более подробную информацию о необходимых условиях для изучения навыка можно получить, щёлкнув по иконке навыка в окне информации о персонаже.

Навыки разделяются на следующие категории.

Боевые навыки Эти навыки улучшают ваши боевые способности.



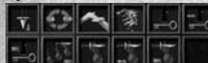
Охотничьи навыки Охотничьи навыки помогают в сборе предметов и трофеев.



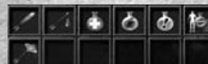
Магические навыки Данные навыки поддерживают ваши магические способности.



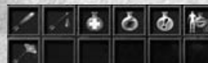
Кузнечные навыки Эти навыки позволяют вам изготавливать новое оружие.



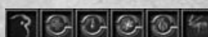
Воровские навыки С помощью этих навыков герой может незаметно совершать противозаконные действия.



Алхимические навыки Знание алхимии помогает в приготовлении снадобий и наконечников стрел.



Прочие навыки Все прочие навыки.



Ниже приведена небольшая выборка из навыков, доступных для изучения в игре:

Боец на двух клинках (Боевой навык)
Этот навык даёт вам способность вести бой сразу двумя мечами. Заимствованный из боевой школы ассасинов, навык даёт преимущество, как в нападении, так и в защите.

Добыча зубов и когтей (Охотничий навык)
Зубы и рога — это не только желанные трофеи, они также подходят для изготовления твёрдых и смертоносных наконечников стрел.

Добыча руды (Кузнечный навык)
Этот навык позволяет добывать вдвое больше магической руды из одного слитка. Навык особенно полезен для тех, кто хочет изготавливать собственное оружие.

Карманное воровство (Воровской навык)
Честный образ жизни, конечно, является наилучшим... но чтобы разбогатеть честным путём потребуется слишком много времени. Обладая этим навыком, вы можете немного сократить тернистый путь к богатству.

Умение торговаться (Другие навыки)
Ценность данного навыка является субъективной, однако, умение торговаться поможет в спорах при продаже каких-либо предметов. Рекомендуется изучить этот навык тем, кто хочет разбогатеть. Не следует недооценивать силу золота...

7 Инвентарь персонажа

7.1 Еда и зелья

Существует большое количество продуктов, снадобий и эликсиров, которые восстанавливают здоровье, ману, выносливость или даже поднимают ваши характеристики.

7.2 Книги и письма

Эти предметы часто содержат полезную информацию, иногда - замечательные истории, а иногда - даже знания, которые увеличивают ваш опыт.

7.3 Карты местности

Карты очень упрощают ориентирование в отдельных областях Миртаны.

7.4 Кузнечные формы

Формы позволяют вам изготавливать новое оружие, при условии, что вы владеете искусством ковки и обладаете необходимым сырьём.

7.5 Рецепты

Чтобы приготовить вкусное блюдо из убитого животного нужно больше, чем умение просто варить или жарить. В этом вам помогут рецепты.

7.6 Алхимические формулы

Чтобы приготовить полезное и сильнодействующее снадобье, нужно знать, какие ингредиенты смешивать и в какой пропорции.

8 Важные объекты окружающего мира

8.1 Очаг, костёр и котёл

Всякий, кто когда-либо пробовал сырое мясо или спал под открытым небом в холодную ночь, умеет ценить удобства, которые приносит костёр или очаг. Если в инвентаре у вас завалялся кусок сырого мяса, вы можете приготовить его на костре и съесть, восстановив тем самым своё здоровье!

8.2 Наковальня

Именно на ней драгоценная магическая руда обретает свою конечную форму под ударами кузнечного молота. Проще говоря, чтобы стать кузнецом, вам понадобится наковальня!

8.3 Точильный камень

Даже самый лучший меч покроется зазубринами, если вы будете сотнями отправлять своих противников в царство мёртвых. С помощью точильного камня вы сможете избавиться от зазубрин на своём оружии и наточить его так, что оно станет острым как бритва...

8.4 Кровать

Нужна для сна. Ну, хорошо, оказывается, её можно использовать ещё кое для чего, как мы выяснили в портовом районе Хориниса...

8.5 Сундуки

В зависимости от владельца могут содержать ценности или просто хлам. Если кто-то, кроме владельца, вздумает пошарить в них, то вряд ли тем самым он сможет обзавестись друзьями!

8.6 Книги

Книги созданы, чтобы их читать... Да, вы умеете читать, и вам следует практиковаться в этом искусстве при первой же возможности. Книги сделают вас умнее - особенно в Миртане!

8.7 Святилища

Молитвы, жертвоприношения, просьбы богов о помощи - всё это совершается у алтаря, который является средоточием веры практически во всех мифах и религиях.

8.8 Алхимический стол

Стол с набором разнообразных приспособлений для приготовления и очистки снадобий.

9 Игровой мир



9.1 Обзор

Приключения в «Готике 3» происходят в загадочном и сложном мире, где реальная история переплетается с мифами и легендами. Если действие первых двух частей «Готики» проходило на острове Хоринис, то теперь нас ждут приключения на материке Миртаны. Холодный, покрытый льдами Нордмар, знойные пустыни на юге, зелёные поля и леса в средней части королевства — все эти местности ожидают нас. Во время выполнения важных миссий и или просто праздных странствий вы обязательно побываете во всех этих живописных районах...

9.2 Хронология

1000 лет назад	Пятеро высших жрецов давно забытой цивилизации орков призвали к жизни Спящего. Во время ритуала они сами стали бессмертными. Начался 1000-летний сон Спящего.
990 лет назад	Закончено строительство храма Спящего, представляющего собой лабиринт ловушек. Рабы и храмовые служки «вознаграждены» высшими жрецами: они превратились в вечных слуг, охраняющих Спящего и ожидающих его пробуждения.
15 лет назад	Армия короля Робара II захватывает королевство Нордмар. Для королевских гарнизонов построены крепости.
12 лет назад	Армия короля Робара II вторгается в пустыни. Местные правители покоряются. Только кочевые племена в южной части пустыни всё ещё считают себя независимыми.
10 лет назад	Суровая зима вынуждает северных орков выступить в поход против королевства людей. Начинаются великие орочьи войны.
10 лет назад	Орки завоёвывают Нордмар и берут под контроль источники магической руды. Королевству требуется руда для войны с орками. Король отправляет всех заключённых на рудники Хориниса, чтобы наладить добычу руды там. Чтобы пресечь многочисленные попытки побегов, он воздвигает магический барьер, но что-то пошло не так. Маги заперты внутри собственного творения, а заключённые устанавливают самоуправление.
5 лет назад	Орки завоёвывают западную часть старого королевства.
3 года назад	Орки завоёвывают северную часть пустыни.
1 год назад	Орки захватывают центральную часть старого королевства, атакуя его с трёх сторон. Только восток всё ещё держится.
1 год назад	Спящий изгнан назад в царство Белиара. Магический барьер разрушен. Последние источники руды в королевстве заброшены.
1 год назад	Король посылает на остров Хоринис хорошо оснащённое судно «Эсмеральда» под командованием лорда Хагена. Судно должно вернуться с грузом магической руды.
Настоящее время	«Эсмеральда» возвращается на материк без лорда Хагена и без руды, но с безымянным героем...

9.3 Миртана



Срединное Королевство, или «Старая Империя», было первым настоящим королевством задолго до того, как Робар II подчинил все королевства вокруг моря Миртаны. Обильные земли с густыми лесами и плодородными полями граничат на севере с горами и ледяными пустошами Нордмара. На юге пролегает граница с пустынями Варанта, родиной ассасинов. Столица, которая также является крупнейшим населённым пунктом в Миртане, расположена на восточном побережье королевства. Она окружена многочисленными городками, деревнями и фермами, которые обеспечивают город и империю всем необходимым.

В данный момент орки заняты завоеванием юго-восточной части королевства и введением своих железных порядков на оставшихся территориях.

Все, обладавшие хоть какой-то властью в королевстве, убиты. Множество людей порабощено и отослано на загадочные раскопки. Однако многим позволено заниматься своей повседневной работой. Орки используют существующие людские поселения и фермы в качестве источника пищи, сырья и всего, что им нужно.

На самом деле, мало что изменилось с приходом к власти орков. Но что-то всё-таки поменялось. Подати теперь идут не в королевскую казну, а к губернаторам орков. Орков не интересует золото, гораздо больше они заинтересованы в товарах и сырье. Для многих людей во времена нужды предметы утилитарного значения также более важны, чем золото...

Людям запрещено носить оружие. Исключение составляют только гладиаторы и охотники за рабами. Любой, кто не подчиняется приказу повелителя-орка, немедленно предается казни. Только к тем, кто доказал свою храбрость в бою, выказывается какое-то подобие уважения.

Единственными свободными людьми в бывшем королевстве остались странники, охотники и несколько спасшихся солдат из королевской армии. Эти группы непокорных скрываются в многочисленных пещерах на территории страны. Бывшие королевские солдаты бьются, используя в основном меч и щит, в то время как охотники являются замечательными лучниками.

9.4 Нордмар



Нордмар — это гористая область на севере, покрытая снегом и льдом, где оркам приходится тратить много времени на удержание своего господства. Они сумели поработить небольшое количество людей и заставить работать их в своих шахтах, но дикие, грубые аборигены, часто называемые варварами, сплотились в группы сопротивления, назвав себя «охотниками за орками» или «убийцами орков».
На далёком Севере вы не найдете ничего, кроме гигантских ледников, которые, говорят, и были настоящей родиной орков. Оттуда они выступили в свой поход и там, в горах, возможно, их семьи ждут своих мужчин с богатствами, награбленными на Юге.

В самом Нордмаре расположено только несколько орочьих лагерей. При выступлении в поход главные силы просто

игнорировали маленькие поселения «убийц орков». Естественно, «убийцы орков» предпочли поверить, что орки образумились и покинули их королевство.

Хотя оставшиеся жители королевства и обитатели Нордмара считают орков общим врагом, странники из старого королевства не особо приветствуются, поскольку до Великой Орочьей войны Нордмар был захвачен армией короля.

9.5 Варант



Зной и засуха — таковы признаки всех пустынь, и пустыни на юге Миртаны не исключение. Но здесь везде присутствует жизнь: как людская, так и иная. Здесь скитается клан ассасинов, также как и небольшие группы кочевников, которые сопротивляются враждебной природе достаточно успешно, ведь все ещё живы.

На западе пустыни открывается путь в горы, а на севере она постепенно переходит в степи и луга старого королевства. На юге естественной границей служат волны океана, с громоподобным грохотом разбивающиеся о берег. На этом берегу расположена столица Варанта.

9.6 Орки



«Сражайся, чтобы завоевать славу.
Сражайся, чтобы достичь уважения.
Сражайся, чтобы стать вождём».

«Вся наша жизнь состоит из сражений и славы, которую они приносят. Я устал от этого и сейчас занимаю положение, которое мне больше по нраву — положение рабовладельца. У вас, у людей, есть пословица:

«Счастливые рабы — это злейшие враги свободы»

Я уверен, что наши рабы очень счастливы. У них больше еды, чем было при правлении Робара, они могут любоваться самыми захватывающими боями на арене и могут поклоняться любым богам, каким захотят. И для твоего сведения: они работают всё усерднее, а количество мятежников неуклонно сокращается...»

— Гурайл, начальник снабжения орков в Миртане

Орки, впервые завоевавшие Нордмар, а сейчас и захватившие Миртану, не имеют ничего общего с примитивными изгоями на Хоринисе. Эти орки обладают высокоразвитой цивилизацией, основанной на понятиях силы и чести. Им хватило ума провести военную кампанию, результатом которой стал практически полный захват крупнейшего в известном мире королевства — империи Робара.

Они не пытаются сеять только смерть и разруху, вместо этого они покоряют земли, пользуясь коварной политикой «разделяй и властвуй». Они — повелители, а люди — их рабы, такова сегодняшняя реальность. Любая попытка мятежа или восстания немедленно карается смертью. Однако захватчики осознают, что люди составляют большую часть населения, и всеобщее восстание станет для орков смертельно опасным.

Из-за этого орки стараются обеспечить еду и развлечения, чтобы рабы всегда были накормлены и довольны, наблюдая за битвами на аренах. Постоялые дворы и таверны остались открытыми, также как храмы и святилища, и захватчики предоставили им полную свободу действий. Поэтому неудивительно, что недовольство новыми повелителями сохраняется только в подполье,
и повстанцы не могут рассчитывать на поддержку широких масс.

Отдельными группами орков управляют предводители, которых поддерживают шаманы-советники.

9.7 Повстанцы

«В открытой битве мы проиграем и понимаем это очень хорошо. Поэтому мы скрываемся среди теней, когда отряды орков проходят через леса. Мы сеем страх в стане врага, мы действуем, словно смерч, что повергает захватчиков прежде, чем кто-либо из них успеет обнажить оружие. Наше сопротивление никогда не угаснет, и наши нападения не дадут оркам спокойно спать. Северные варвары сумели изгнать орков из своих деревень, потому что не сдавались. Неужели мы хуже варваров? Скоро мы вытесним наших угнетателей и вернёмся в свои деревни».

— Илгар, мастер лучников в войске повстанцев

В центральной части Миртаны повстанцы являются единственной группой, оказывающей серьёзное сопротивление оркам. Передвигаясь по лесам небольшими, подвижными группами, они наносят серьёзный ущерб разведывательным группам, небольшим отрядам и транспортам орков. Они мечтают о полном освобождении Миртаны, мечтают о том, чтобы захватчики безоговорочно покинули королевство — предпочтительно в виде трупов. Они немногочисленны, плохо экипированы и большей частью отрезаны от баз снабжения. Несмотря на эти препятствия, им удаётся компенсировать неблагоприятные условия смелостью и

решительностью. Но горе схваченному повстанцу — захватчики не склонны к милосердию...

9.8 Ассасины



«Убить тебя? Кем ты меня считаешь?
Конечно, я мог бы убить тебя. Одного взмаха клинка было бы достаточно. Или я мог бы просто оставить тебя бродить под обжигающим солнцем пустыни. Даже если бы я оставил тебе из жалости запас воды, через несколько дней ты бы всё равно погиб. Но зачем мне это делать? Ты выглядишь здоровым, у тебя сильные руки, и ты знаешь кузнечное ремесло, а это ценится моими клиентами. Они заплатят больше нескольких золотых за такого крепкого, опытного работника. Так что я был бы глупцом, если бы убил тебя: за тебя живого можно выручить гораздо больше, чем за мёртвого, а я всегда слежу за своей выгодой...»

— Рон Аль Варг, убеждённый работорговец

Ассасины, живущие на юге, представляют собой загадку для остального населения королевства. Для них, похоже, не существует ничего, кроме жажды золота наживы. Они открыто вступили в союз с орками и сейчас отлавливают растерянных, спасающихся бегством людей, словно скотину, продавая их затем новым хозяевам Миртаны за солидные суммы. Ассасины считаются бесстрашными бойцами, ловкими ворами и хитрыми торговцами, доверяющими только сородичам.

Есть и ещё кое-что. С давних времён ходят слухи, что в знойных пустынях кроются не просто заурядные опасности. Иногда можно услышать рассказы о руинах, таящих мрачные секреты, и о затерянных местах, где решаются судьбы миров. Высшей кастой ассасинов являются Тёмные Маги, которыми правит Зубен.

9.9 Другие кланы

Во время игры вы встретитесь с разными группами людей и кланами, которые иногда будут предлагать выполнить какие-либо задания за вознаграждение в виде денег или славы, но, возможно, они не захотят принять вас в свои ряды. Вне зависимости от того, будут ли они варварами с севера, таинственными друидами из лесов Миртаны или кочевниками с юга, хорошему бойцу или сильному магу всегда будут рады, и скупиться на оплату вряд ли станут.

9.10 Влиятельные люди

9.10.1 Ксардас



Ваш старый наставник — один из самых могущественных смертных в Миртане, чьим призванием стали Тёмные Искусства. Он спас вас от неминуемой гибели только для того, чтобы снова толкнуть вас в объятия смерти. Никто не может точно сказать, что он замышляет на самом деле...

9.10.2 Зубен



Зубен — основатель грозного государства ассасинов. Давным-давно, устав скитаться по пустыне, он воткнул свой посох в песок и основал на этом месте свой первый город. Со временем ассасины отвоёвывали источники воды у местных племён и основывали новые города на этих местах.

9.10.3 Король Робар II

Правителя, сумевшего в дерзких кампаниях подчинить целые



области, могут уважать, но совсем не обязательно будут любить. Робар был не самым популярным правителем, особенно после того, как начал сотнями ссылать своих подданных в долину Миненталь, иногда за совершенно незначительные преступления. Сейчас он, похоже, потерпел поражение, и слава его на закате.

9.10.4 Диего



Старый друг, верный компаньон, знающий всё обо всех. У него были кое-какие счёты, не сведённые с некоторыми людьми при дворе Робара, так что весть о том, что Миртана захвачена орками, оказалась для него двойным ударом.

9.10.5 Мильтен



Мильтен, молодой маг, с которым вы свели знакомство, ещё будучи заключённым, также прибыл с вами на «Эсмеральде». Он был слишком потрясён изменениями, произошедшими на родине, чтобы воспринять их смиренно.

9.10.6 Горн



Ещё один ваш старый друг и надёжный товарищ по оружию, на которого можно положиться, даже когда дело совсем плохо. Разящий меч и расчётливый ум — это сочетание в прошлом не раз вытаскивало вас обоих из передряг.

9.10.7 Лестер



Если кто и знает, как избежать работы, да и вообще каких-либо забот, и при этом оказаться на коне, то это, несомненно, Лестер. Конечно, вы это уже поняли во время приключений в долине Миненталь...

9.10.8 Ватрас



Высокопоставленный, уважаемый Маг Воды, который прибыл с вами в Миртану на одном корабле.

9.11 Чудовища

В Миртане немало опасностей. Кроме орков, охотников за рабами, ваших «преданных друзей», палящего зноя и пробирающего до костей холода, жизнь обитателям Миртаны осложняют многочисленные чудовища. Ниже представлены некоторые создания, которые могут вам повстречаться в Миртане:

9.11.1 Крокодил



Крокодила узнать легко —четыре лапы и добрая сотня зубов, которым абсолютно всё равно, что перемалывать: мертвечину или живую плоть. Остерегайтесь голодного крокодила, и не стоит ему доверять, когда он сыт...

9.11.2 Шершень



Те, кто считает летающих насекомых безвредной помехой, обычно меняют своё мнение после встречи с жужжащим роем прожорливых крылатых монстров величиной с кошку, а то и с овцу. Прихлопните их посильнее да побыстрее!

9.11.3 Гоблин



Гоблины — это маленькие, жалкие, коварные, алчные существа. Никогда не верьте гоблину. Будучи обычно плохо вооружёнными и слабосильными, они компенсируют эти недостатки злобой в чистом виде...

9.11.4 Саблезуб



Стальные мышцы, челюсти, словно тиски, смертоносное изящество — саблезуб — это не то существо, с которым можно шутить. Их шкура и клыки очень ценятся, и потому охотники рискуют снова и снова, вторгаясь в их владения. С какой-то стороны это даже удобно, поскольку им не приходится далеко заходить, чтобы найти свежее мясо.

9.11.5 Ползун

Только богам известно, что в шахтах и пещерах Миртаны вызвало к жизни этих презренных тварей. Будьте настороже, спускаясь в подземелья — это территория ползунов...



9.11.6 Мракорис



Мракорисов считают магическими существами; днём они спят, а ночью выходят на охоту. Это звери-одиночки, пожирающие всё, что им кажется съедобным и меньше их по размеру. И люди тут подходят по обоим параметрам.

10 Лицензионное соглашение

Предмет соглашения.
Настоящее соглашение заключается между производителем прилагаемого программного продукта - фирмой Руссобит-М (далее - Производитель) и Вами - конечным пользователем продукта. Соглашение определяет отношения между Производителем и Вами, возникающие в процессе использования продукта.

Предоставление лицензии
Производитель предоставляет Вам неисключительное право (лицензию) на использование прилагаемого программного продукта и сопровождающей его документации (далее - Программа).

Программа включает в себя многие компоненты, и настоящее соглашение распространяется на Программу как неделимое целое. Право на использование Программы не дает права на использование ее компонентов по отдельности.

Пользоваться Программой разрешается только одному человеку, он может установить Программу на несколько компьютеров, но Программа не может одновременно работать в двух различных местах. Использование Программы на двух или более компьютерах одновременно является нарушением условий лицензионного соглашения.

Вы имеете право пользоваться услугами бесплатной службы технической поддержки Производителя. Эта возможность будет предоставлена Вам после получения Производителем заполненной регистрационной карточки, имеющейся в комплекте приобретенной Вами Программы.

Авторское право
Авторское право на все копии Программы принадлежат Производителю и защищено законодательством Российской Федерации.

Ограничения
Вы не имеете права:
1) копировать Программу полностью либо в частности,
2) разбирать, дизассемблировать и изменять Программу, использовать ее компоненты в каких-либо других продуктах без письменного разрешения Производителя;
3) передавать другому лицу права, предоставляемые Вам настоящим соглашением (путем продажи, проката, аренды Программы);
4) если Программа имеет защиту от несанкционированного использования, действовать в обход этой защиты или удалять ее;
5) удалять либо исправлять в Программе любые знаки о праве собственности/авторском праве на продукт.

В случае нарушения Вами какую-либо из положений настоящего соглашения, оно считается утратившим силу.

Гарантии
Производитель гарантирует, что работа Программы будет соответствовать описанию, данному в ее документации. Производитель также гарантирует отсутствие дефектов носителей информации (при условии их надлежащего использования) в части материалов и качества изготовления в течение 90 (девяноста) дней с момента продажи данной копии Программы.

Производитель не гарантирует, что Программа будет полностью свободна от ошибок, или что все ошибки будут исправлены. Производитель также не гарантирует совместимости Программы с продуктами других фирм, а также с версиями операционных систем, выпущенных после выхода Программы.

Ответственность Производителя.
В случае обнаружения каких-либо дефектов продукта ответственность Производителя сводится к замене дефектного экземпляра Программы либо возмещению ее стоимости. В последнем случае настоящее соглашение расторгается и дефектный экземпляр возвращается Производителю.
www.russobit-m.ru

11 Разработчики

11.1 Piranha Bytes

Исполнительный директор
Michael Rüve

Управление проектом
Michael Hoge
Björn Pankratz

Замысел и сюжет игры
Mattias Filler
Michael Hoge
Stefan Kalveram
Björn Pankratz

Разработка уровней
Minh Duong
Sascha Henrichs
Mario Röske

Программирование
Carsten Edenfeld
Oliver Höller
Roman Keskenti
Philipp Krause
Kurt Pelzer

Дополнительное программирование
Nico Bendlin
Michael Hoge
Max-Dennis Lüsebrink
Nils Schneider

Художественное оформление
Ralf Marczinczik

Ведущий 3D художник
Horst Dworczak

Трехмерный дизайн
Thorsten Kalka
Mario Röske

Анимация
André Hotz

Дополнительная графика
Huschang Etemadi-Zanganeh
Stefan Heinrichs
Uwe Meier
André Thiel

Музыка, звуки и эффекты
Kai Rosenkranz

Вспомогательная группа
Zoey Hendley

Дополнительный контроль качества
Torsten Herholz
Rosemarie Pankratz

11.2 JowooD Productions Software AG

Продюсер
Michael Paeck (Cliffhanger Productions)
Sascha Pieroth

Бренд-менеджмент
Stefan Berger
Marcel Uhlmann

Маркетинг
Gerald Kossaer
Nicole M?hlbacher

Международные связи с общественностью
Tamara Berger

Локализация
Gennaro Giani

Художественное оформление
Sabine Schmid
Bernhard Döller

Внутренний контроль качества
Andreas Gudz
Anton Seicarescu

Защита от копирования и изготовление мастер-дисков
Rudolf Doringer
Florian Kernler

Сеть
Martin Langbrugger
Ernst Satzinger

Сообщества
Johann «IvanErtlov»Ertl

Внешний контроль качества
Quantic Lab

11.3 Deep Silver

Управление производством
Sebastian Lindig
Daniele Falcone

Связи с общественностью
Martin Metzler

Маркетинг
Georg Larch
Marion Lindmayr

Ответственный за производство
Christian Moriz

11.4 Музыка

Композитор и руководитель
Kai Rosenkranz

Оркестровка
Valery Voronov

Дополнительная оркестровка
Dr. Hans Jaskulsky

Andreas Kolinski
Borislav Slavov

Выпущено
sempre la musica International Recording Services & Music Production
www.semprelamusica.com

Сведение треков, монтаж и общая запись
Stephan Cahen

Дополнительный монтаж и сведение
Jin Choi

Дополнительное MIDI-программирование
akmusique

Мастеринг
Christian Zimmerli

Исполнительный продюсер
"sempre la musica"
Andreas Kolinski

Сведение и мастеринг выполнены студией SeventyOne, Düsseldorf
www.seventy-one.de

Саундтрек доступен на
www.piranha-bytes.com

11.4.1 Bochum Symphony Orchestra

Дирижёр
Dr. Hans Jaskulsky

Представитель оркестра
Michael Grandjean

Звукорежиссёр и оператор звукозаписи
Jin Choi, sempre la musica

Записано в Auditorium Maximum, Ruhr Universität Bochum

11.4.2 FILMharmonic Choir Prague

Хормейстер
Stanislav Mistr

Помощник инженера
Cenda Kotzmann

Подрядчик и менеджер звукозаписи
Petr Pycha

Звукорежиссёр и оператор звукозаписи
Jin Choi, sempre la musica

Записано в Dvorak Hall, Rudolfinum, Prague

11.4.3 S.A.M. Gospel Choir & Joyful Voices

Хормейстер
Bastian von der Linde

Звукорежиссёр и оператор звукозаписи
Jin Choi, sempre la musica

11.4.4 GOCOO

Посетите сайт GOCOO:
www.gocoo.tv or
www.gocoo.de

В состав GOCOO входят:
Yumi Ishii
Kanae Fujime
Iori Kinoshita
Hideyuki Sato
Noriko Kawai
Naoyuki Noguchi
Taro Matsuzaki
Takema Yamauchi
Haruna Kizaki
Kaoly Asano
Chiyoko Kittaka
Goro

Исполнитель партий на раковине (хорагае)
Kaoli Asano

Представитель в Японии
Tatsuro Suzuki, Beacon Productions Inc.

Представитель в Европе
Robin Loch, j.event Germany

Инженер звукозаписи
Carsten Schmidt, SunDown Studios

11.4.5 Corvus Corax

Музыканты
Castus
Harmann der Drescher
Patrick der Kalauer
Wim Venustus

Инженер звукозаписи
Norbert «Harmann der Drescher» Drescher

Вышел новый диск "Venus Vina Musica".
www.corvuscorax.de

11.4.6 Солисты

Женское соло
Lisbeth Scott

Различные этнические инструменты
Marc Iwaszkiewicz, Traumkraft
Borislav Slavov

Альпийский рожок
Christoph Schieri

Акустическая и электрогитара
Benjamin Hessler

Контрабас
Anjuthen Asokarajan

11.5 Локализация

11.5.1 Немецкий язык

Агентство по локализации
Effective Media

Студия звукозаписи
m&s Music

Инженеры звукозаписи
Michael Torunsky
Benjamin Hessler

Ответственный за производство
Stefan Lupp

Администрирование
Corinna Viel

Озвучение
Achim Barrenstein
Nick Benjamin
Michael Betz
Rolf Birkholz
Stephane Bittoun
Bodo Henkel
Frank Ciacynski
Bert Franzke
Roy Fromlovitz
Andreas Gr?ber
Nina Hecklau
Helge Heynold
Nora Jokhosha
Christian Jungwirth
Chistoph Kamcke
Dieter Gring
Wolff von Lindenau
Peter Heusch
Helmut Pottoff
Sascha Rotermund
Christian Schult
Karl-J?rgen Sihler
Kurt Spielmann
Bert Stevens
Eugen Tambosi
Uwe Koschel
Gero Wachholz
Peter Wenke
Christian Wewerka

11.5.2 Английский язык

Перевод выполнен компанией Studio Mühl
Gabriele Kahn
David Levinson

Подбор актёров, руководство озвучиванием и звукозапись выполнены компанией Womb Music

Margaret Tang
Rik Schaffer

Озвучение

Crispin Freeman
Jim
Keith Szarabajka
Clive Revill
Greg Baldwin
Ron Canada
Malachi Throne
Lloyd Sherr
Robin Atkin Downes
Dave Bitran

Другие голоса

Brad Abrell
Joe Alaskey
Jack Angel
Gregg Berger
Steve Blum Julianne Buescher
Joey Camen
Blaine Christine
Sean Donnellan
Jake Eberle Quinton Flynn
Pat Fraley
Jay Gordon Michael Gough
Marc Graue
Joe Hanna
Mark Ivanir
Nick Jameson
Bob Joles
Neil Kaplan
Peter Lurie
Danny Mann
Chuck McCann
Jim Meskimen
Matt Morton
Nolan North
Pat Pinney
Phil Proctor
Roger Rose
Charlie Schlatter
Dwight Schultz
Armin Shimerman
David Sobolov
Andre Sogliuzzo
Herschel Sparber

11.5.3 Французский язык

Перевод

David Rocher
Pierre Gehenne
Valérie Madesclair

Подбор актёров и звукозапись выполнены компанией Around The Word

Manu Deroulers

Художественный руководитель

Marc Saez

Студия звукозаписи

Dune Sound

Озвучивание

Baudrier Patrice	Герой
Dumond Philippe	Белиар
Dessalles Gérard	Ксардас
Pelissier Christian	Робар
Ledoze Gabriel	Зубен
Lobe Daniel	Горн
Lemarie Sylvain	Иннос
Philippe Catorie	Диего
Monge Cyrille	Мильтен
Le Minoux Martial	Лестер

Другие голоса

Serge Thiriet
Jean Gabriel Nordmann
Patrick Osmond
Lionel Robert
Jacques Brunet
Mostefa Stiti
Roland Timsit
Jean François Kopf
Jo Doumerg
Michel Vigne
Bernard Metreau
Jean François Aupied
Julien Cigana
Emmanuel Jacomy
Gilles Blumenfeld
Marc Saez
Eric Etchevery
Homs Nathalie
Bizot Helene
Marc Casso
Pierre Baton
Henry Labussiere
Michel Paulin
David Kruger
Patrice Ricci
Vincent Grass
Jean-Marc Mazella
Christophe Rouzaud
Georges Caudron
Marc Saez
Xavier Lemaire
Paul Borne
Gilles Morvan
Jean Barney
Samuel Debure
Mathias Kozlowski
François Sienner
Pascal Casanova
Michel Barbey
Benoit Allemane
Jos? Luccione
Patrice Melennec
R?gis Ivanov
Marc Alfos
David Kruger

11.5.4 Итальянский язык

Перевод

ITP Team
www.itpteam.org

11.5.5 Испанский язык

Перевод и звукозапись

DI Multimedia

11.5.6 Русский язык

МиСТ ленд - ЮГ

Руководитель отдела локализации

Максим Сухов

Перевод и редакторская правка

Ирина Данчеева
Андрей Гордин
Ксения Моор

Студия звукозаписи

MuZA Games

Подбор актёров и звукорежиссура

Наталья Грехнёва
Павел Ануфриев

Основной актёрский состав

Сергей Чонишвили	Герой
Олег Куценко	Белиар
Алексей Михайлов	Ксардас
Рудольф Панков	Робар
Вячеслав Баранов	Зубен
Александр Быков	Горн
Юрий Брежнев	Иннос
Александр Габриэлян	Диего
Дмитрий Полонский	Мильтен
Андрей Ярославцев	Лестер

Другие голоса

Владимир Антоник
Вячеслав Баранов
Андрей Бархударов
Илья Бледный
Юрий Брежнев
Сергей Бурунов
Александр Быков
Борис Быстров
Сергей Быстрицкий
Владимир Вихров
Владимир Виноградов
Александр Габриэлян
Андрей Градов
Александр Груздев
Андрей Данилюк
Руслан Игнатов
Константин Карасик
Алексей Комлев
Влад Копп
Всеволод Кузнецов
Олег Куценко
Вадим Максимов
Юрий Маляров
Алексей Михайлов
Денис Некрасов
Стас Николаев
Рудольф Панков
Виктор Петров
Сергей Пинчук
Всеволод Полищук
Дмитрий Полонский
Никита Прозоровский
Кирилл Радциг
Борис Репетур
Александр Рыжков
Андрей Соколов
Игорь Старосельцев
Марина Тарасова
Игорь Томилов
Дмитрий Филимонов
Александр Хотченков
Сергей Чонишвили
Сергей Чихачев
Давид Шнейдеров
Борис Шувалов
Григорий Шевчук
Олег Щербинин

Звукоинженер

Павел Ануфриев

Графика

Наталья Грехнёва

Ведущий тестер

Никита Грабарник

Тестеры

Антон Подушайло
Александр Палилов
Максим Коварский
Павел Мурадов
Станислав Морозов

Особая благодарность

Alexandr Radkevich aka akmych
Sergey Leon aka FreeSergey

11.5.7 Компоновка звука

304000 medienkreationen

Sardsch Le Large Saint
Classico

11.6 Особая благодарность

Sascha Pieroth
Eika Aue
Regy Clasen
André Garstka
Urban Heß
Phyong-Hwa In
Megumi Sugihara
Philipp König
Ai Momozawa
Hye-Jin Shin
Sin-Wook Shin
Steffen Lehne
Torge Dellert

Особая благодарность команде сообщества

Marcel «ANNOmaniac» Trotzek
Stefan "MercSteff" Bogdan
Marc «KindmeinerEltern» Janzen
Michael «Acropolis» Papke
Albert «AlbZ» Gubler
Timo «Nameless2» Kuip
Fabian «nirvana» Hackhofer
Zoran «Lacni» Snuderl
Thomas «sLs-dark» W?schebach
Dan «Pericle» Ungureanu

Andriy «The Lightning» Borovkov
Jörg «Soul» Podesky
Sascha «Supernova» H?bner
Patrick «Mister_XY» Muschweck
Maik «RoiDanton» Sillus
Peter «Glockenbeat» Schramm

«Intel, логотип Intel, Intel Core и Core Inside являются торговыми марками или зарегистрированными торговыми марками корпорации Intel и её филиалов в США и других странах».

Компания «Руссобит-М»:

Генеральный директор

Ирина Мизрахи

Отдел маркетинга

PR-менеджеры

Виктория Трикоз
Viktoria Trikoz

Илья Козенев
Iliya Kozenev

Менеджер по полиграфии

Виктория Антонова
Viktoria Antonova

Дизайнеры

Евгений Шачек
Shachek Evgeniy

Софья Мухачева
Sofia Mukhachyova

копирайтер

Дмитрий Акенин
Dmitriy Akenin

Начальник отдела контроля качества

Денис Колчанов
Kolchanov Den

Бета-тестеры

Егор Егоренков
Egor Egorenkov

Ян Давидович
Jan Davidovitsch

Назначение клавиш

1-0	Выбор или использование предмета на панели быстрого доступа
M	Карты местности
B	Книга заклинаний
I	Инвентарь
C	Данные персонажа
L	Задания
W A S D или клавиши со стрелками	Движение / Движение в сторону
Q	Поворот налево
E	Поворот направо
ESC	Игровое меню
F5	Быстрое сохранение
F6	Сохранить
F9	Быстрая загрузка
F10	Загрузить
Space	Достать оружие
Alt	Прыгнуть
Shift	Бежать
Ctrl	Красться

Виды атак (управление мышью)

Быстрое нажатие на правую кнопку мыши	Быстрая атака
Быстрое нажатие на левую кнопку мыши	Обычная атака
Длительное нажатие на левую кнопку мыши	Мощный удар
Быстрое нажатие на левую кнопку мыши, при удерживаемой правой	Быстрая атака после парирования / Специальная атака
Длительное нажатие на левую кнопку мыши при удерживаемой правой	Добивание, если противник лежит на земле
Прыжок и щелчок левой кнопкой	Атака в прыжке
Удерживание правой кнопки	Защита

© 2003-2006 by Pluto 13 GmbH, Ruhrallee 63, 45138 Essen, Germany. Published by JoWooD Productions Software AG, Pyhrnstraße 40, A-8940 Liezen, Austria. (p) Deep Silver (p) 2006 by Deep Silver, a division of Koch Media GmbH, Gewerbegebiet 1, 6600 Höfen, Austria.

ECD900030D / KMG050.UK.RB
ECD900038M

Для заметок

Для заметок

Для заметок

Для заметок

Для заметок

Для заметок

© 2003-2006 by Pluto 13 GmbH, Ruhrallee 63, 45138 Essen, Germany.
Published by JoWooD Productions Software AG, Pyhrnstraße 40,
A-8940 Liezen, Austria. © Deep Silver © 2006 by Deep Silver, a division
of Koch Media GmbH, Gewerbegebiet 1, 6600 Höfen, Austria.
© 2006 "GFI". All rights reserved.
© 2006 "Руссобит-Паблишинг". Все права защищены.







